érudit
www.erudit.org

Article

« Le centre d'indétermination : une esthétique de l'interactivité »

Grégory Chatonsky

Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies, n° 3, 2004, p. 79-96.

Pour citer cet article, utiliser l'information suivante :

URI: http://id.erudit.org/iderudit/1005469ar

DOI: 10.7202/1005469ar

Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter à l'URI https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. *Érudit* offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : info@erudit.org

Document téléchargé le 16 novembre 2015 09:19

Le centre d'indétermination : une esthétique de l'interactivité

GRÉGORY CHATONSKY

L'USAGE D'UN TEXTE

Si le numérique irrigue de façon transversale les pratiques artistiques contemporaines, il est le plus souvent perçu comme un simple instrument, le moyen de certaines fins anthropomorphiques relayant en ceci les opinions de la *doxa*. Malgré les tentatives dispersées, il y a une crise de l'esthétique des nouveaux médias. Tout se passe comme si la diversité et le dynamisme des œuvres numériques laissaient la plupart des théoriciens sur place. Certains tentent d'élaborer des dictionnaires et de domestiquer la nouveauté d'un langage encore balbutiant. D'autres sont méfiants quant à ce qui ressemble fort à la réactivation d'une utopique modernité promettant une émancipation par la technique et préférant redécouvrir les processus artistiques du XX^e^ siècle, courant du *ready-made* aux performances, en passant par l'agitation politique et la réinterprétation de la société de consommation, comme lors de la dernière Biennale de Venise.

Mon objectif sera ici de montrer, de façon introductive, que la philosophie bergsonienne peut être d'un apport important pour une esthétique médiatique. Mais avant cela il me faut adopter une voix plus personnelle, celle du « je », que j'abandonnerai ensuite, pour expliquer d'où je parle et selon quelle méthode. Cette question de l'emplacement et de la typologie n'est en rien anecdotique[1].

Je ne parle pas ici en théoricien à la rigueur toute philologique et malgré ma formation c'est un domaine que j'ai laissé à d'autres. Je ne parle pas en artiste, car il me semblerait obscène de m'appuyer sur un philosophe, Henri Bergson, pour (dé)montrer combien ma production artistique est fondée en

1. Voir Friedrich Nietzsche, *La généalogie de la morale*, trad. Isabelle Hildenbrand et Jean Gratien, Paris, Éditions Gallimard, 1985 [1887].

raison et mérite tout votre intérêt. Je ne parle pas non plus en bergsonien, mon intérêt pour ce philosophe datant, pour ainsi dire, de l'exact moment où on m'a proposé de participer au colloque dont cet article est tiré. Je parle dans cet entrelacs entre l'art et la philosophie, entrelacs amical, mais sans ami, entrelacs conflictuel, mais sans conflit, entrelacs dont il faut souligner encore et encore, sous peine de l'oublier et de se rassurer d'un tel oubli, la tension. Entre l'art et la philosophie, il ne s'agit pas d'une tension négociable et indolore, mais de la tension par excellence, celle du langage. Entre l'art et la philosophie il y a un différend[2], pour reprendre cette notion chère à Jean-François Lyotard, des genres hétérogènes où un métalangage fait défaut. Et pourtant.

De quelle façon la pensée bergsonienne peut-elle nous permettre d'approcher le fonctionnement paradoxal de l'interactivité numérique de certaines œuvres contemporaines ? Il s'agirait alors d'utiliser purement et simplement Bergson, utilisation permise par le philosophe lui-même qui plaçait l'usage au cœur de sa réflexion méthodologique. Cette appropriation, nous en reconnaissons le défaut philologique. Il s'agira d'extirper des phrases du corpus bergsonien, et moins que le corpus, un livre, *Matière et mémoire* ; moins qu'un livre même, un chapitre, le premier en particulier : « De la sélection des images pour la représentation — le rôle du corps », et d'appliquer les phrases telles quelles à la question de l'interactivité. Un usage anachronique donc, qui nous permettra par un tel déplacement de comprendre, je l'espère, comment des systèmes simples et réductionnistes, comme les ordinateurs fondés sur une logique binaire, peuvent produire une esthétique complexe.

Au fil de notre réflexion, une question nous servira de fil conducteur : « comment les programmes peuvent-ils engendrer de l'indétermination, de l'improbable et de l'improgrammable ? Répondre à ces questions suppose que soit développée une esthétique[3]. » Cette tension nous permettra de découvrir une silhouette inattendue de l'esthétique numérique qui loin de relever du motif du contrôle et de la maîtrise instrumentales, est indéterminée et préserve la possibilité de l'événement. Cette esthétique sera fondée sur l'hypothèse que l'interactivité est la proposition d'une causalité imaginée, ou, en d'autres termes,

2. Jean-François Lyotard, *Le Différend*, Paris, Éditions de Minuit, 2001.

3. Bernard Stiegler, *La Technique et le temps 1. La faute d'Épiméthée*, Paris, Éditions Galilée, coll. « La philosophie en effet », 1994, p. 58.

comme l'écrivait Bergson, qu'« il n'y a jamais pour nous d'instantané[4]. » C'est à partir de ce temps différé, après-coup, anachronique, comme condition de possibilité, que l'esthétique peut émerger. Les œuvres numériques seront considérées dans ce contexte comme des petits laboratoires de philosophie bergsonienne, et nous tenterons de trouver entre elles et le fonctionnement esthétique des spect-acteurs[5] que nous sommes un parallélisme de structure.

CORPS ET ACTION INSTRUMENTALE

Nous sommes dans une exposition et nous entrons dans une de ces pièces obscures qui accueillent un dispositif interactif[6], idéal du lieu neutre. Sur l'écran de vidéoprojection, des données provenant du réseau sont entrelacées à des images analogiques dans une métamorphose continue. Des spect-acteurs sont là, trois ou quatre, ils prennent des postures étranges, ils se déplacent et effectuent des rotations avant de revenir sur leur pas, s'arrêtent et repartent. Ces œuvres mobilisent explicitement le corps comme aucune autre. Il y a bien sûr quelques cas dans l'histoire de l'art d'œuvres modélisant le corps du regardeur, mais elles sont rares et pour ainsi dire marginales. Avec les œuvres interactives, une telle mobilisation devient un *a priori* méthodologique. Or tout l'effort de Bergson consista justement à définir la vie de l'esprit comme profondément liée à la motricité corporelle et c'est pourquoi « un désordre intérieur, une maladie de la personnalité, nous apparaît, de notre point de vue, comme un relâchement ou une perversion de la solidarité qui lie cette vie psychologique à son concomitant moteur, une altération ou une diminution de notre attention à la vie extérieure » (MM, p. 7).

4. Henri Bergson, *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1990 [1896], p. 72. Désormais les références à cet ouvrage seront indiquées par le sigle « MM » suivi du numéro de page, et placées entre parenthèses dans le corps du texte.

5. Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance, déplacement virtuel et réseaux numériques*, Paris, Éditions de l'Harmattan, 1999. Néologisme témoignant de la double position de spectateur et d'acteur des destinataires des dispositifs interactifs.

6. L'*interactivité* est un échange à double sens impliquant au moins un élément machinique et un élément humain. Il faut le distinguer de l'*interaction* qui est un échange intermachinique et de la *génération* qui est un traitement dans une seule et même machine.

La perception est intrinsèquement liée à l'action, ma perception induit un mouvement puisque « j'aperçois des nerfs afférents qui transmettent des ébranlements aux centres nerveux, puis des nerfs efférents qui partent du centre, conduisent des ébranlements à la périphérie, et mettent en mouvement les parties du corps ou le corps tout entier. » (MM, p. 13) Les œuvres interactives nous proposent des percepts et du fait de l'interactivité ceux-ci sont transformés en mouvement. L'interactivité est une modélisation de la relation entre ce que je perçois et la motricité impliquée par cette perception. L'interface[7] est la zone d'échange, de traduction et de transport entre les deux, un épiderme : « Et c'est pourquoi sa surface, limite commune de l'extérieur et de l'intérieur, est la seule portion de l'étendue qui soit à la fois perçue et sentie. » (MM, p. 58) L'interface est donc le lieu esthétique par excellence, car elle est l'espace même du paradoxe du sens intime, une peau qui touche et qui est touchée, l'après-coup de la sensation qui ne suit pas chronologiquement la sensation.

Le modèle esthétique bergsonien lie l'action possible et l'image par l'intermédiaire du corps puisque « j'appelle matière l'ensemble des images, et perception de la matière ces mêmes images rapportées à l'action possible d'une certaine image déterminée, mon corps » (MM, p. 17). Le corps est un centre d'articulation entre la matière (du monde) et la mémoire (de l'esprit). Or on peut penser que tout dispositif interactif place le corps du regardeur dans une telle position en captant, en numérisant, en quantifiant des données provenant de ce corps. *The Garden* (1992-1996) de Tamàs Waliczky[8] est un exemple particulièrement frappant de cette articulation (fig. 1 et 2). Une perspective en goutte d'eau structure chaque objet de la position d'un enfant parcourant un jardin : les objets se développent ou rétrécissent selon la proximité ou la distance de ses mouvements. Ainsi, tout dans l'espace est visuellement modifié. Le monde est vu comme dans une sphère et l'enfant en est le centre. Le sous-titre de l'œuvre, « 21st Century Amateur Film », marque avec humour la place de plus en plus prégnante de l'espace sur le temps dans les dispositifs numériques. Avec cette œuvre nous sommes, en tant que spectateurs, subjectivement à l'extérieur. Il s'agit d'une expérience bergsonienne par excellence,

7. L'interface est la zone matérielle d'échange pour traduire des données analogiques humaines en données numériques machiniques. L'interface peut être de réception (un moniteur), d'envoi (une souris) ou les deux (un *joystick* à retour de force).

8. Voir le site Internet de l'artiste, Tamàs Waliczky : <http ://www.waliczky.net>.

Fig. 1 et 2. Tamàs Waliczky, *The Garden (21st Century Amateur Film)*, 1992-1996.

> De fait, j'observe que la dimension, la forme, la couleur même des objets extérieurs se modifient selon que mon corps s'en approche ou s'en éloigne, que la force des odeurs, l'intensité des sons, augmentent et diminuent avec la distance, enfin que cette distance elle-même représente surtout la mesure dans laquelle des corps environnants sont assurés, en quelque sorte, contre l'action immédiate de mon corps. […] Les objets qui entourent mon corps réfléchissent l'action possible de mon corps sur eux. (MM, p. 15)

Et plus loin,

> Voici un système d'images que j'appelle ma perception de l'univers, et qui se bouleverse de fond en comble par des variations légères d'une certaine image privilégiée, mon corps. Cette image occupe le centre ; sur elle se règlent toutes les autres ; à chacun de ses mouvements tout change, comme si l'on avait tourné un kaléidoscope. (MM, p. 20)

Cette mobilisation du corps s'effectue selon un critère instrumental, c'est-à-dire que c'est en vue de mes besoins et d'un usage possible que la réalité est perçue dans une adaptation constante à mes finalités. Le corps peut s'engager dans l'action, c'est-à-dire dans le monde, grâce à la reconnaissance instrumentale : un morceau de sucre n'est pas une chose en soi, mais une chose modelée par son usage[9]. Cette conception bergsonienne de la perception est à rapprocher de la définition de la technique depuis Aristote et jusqu'à Heidegger[10], comme moyen de certaines fins selon la quadruple causalité de la matière, de la forme, de la finalité et de l'efficience. Par cette instrumentalité nous découvrons le premier lien structurel entre notre perception et l'interactivité technologique qui fonctionnent à partir des mêmes critères de sélection. Toutes deux opèrent selon l'usage, non qu'elles doivent nécessairement le réaliser, l'usage passerait alors du côté de la fonction, mais à tout le moins elles laissent ouverte de façon persistante sa possibilité. Il s'agit d'une esthétique de l'utilisation, car « ce qu'on appelle ordinairement un fait, ce n'est pas la réalité telle qu'elle apparaîtrait à une intuition immédiate, mais une adaptation du réel aux intérêts de la pratique et aux exigences de la vie sociale » (MM, p. 203).

9. John Dewey, *Logique : théorie de l'enquête*, trad. Gérard Deledalle, Paris, Presses universitaires de France, 2000 [1938].

10. Martin Heidegger, « La question de la technique », dans *Essais et conférences*, trad. André Préau, Paris, Éditions Gallimard, coll. « Tel », 1958 [1954]. Il y aurait tout lieu de comparer cette analyse bergsonienne avec la spatialité de l'utilisation dans Martin Heidegger, *Être et temps*, trad. François Vézin, Paris, Éditions Gallimard, coll. « Bibliothèque de philosophie », 1986 [1927], p. 141-144.

Toutefois, cette instrumentalité n'est en rien réductionniste et n'implique pas une stricte causalité où les effets seraient toujours à la mesure des causes. Car si Bergson appelle image ce qui reçoit des actions et ce qui a des réactions, en vertu de ce qui précède, la perception, cette image rapportée à l'action, s'effectue dans le maintien du possible puisque

> la réalité de la matière consiste dans la totalité de ses éléments et de leurs actions en tout genre. Notre représentation de la matière est la mesure de notre action possible sur les corps ; elle résulte de l'élimination de ce qui n'intéresse pas nos besoins et plus généralement nos fonctions. (MM, p. 35)

ACTION POSSIBLE ET INTERVALLE

Nous devons à présent comprendre précisément comment le nouveau peut émerger dans cette esthétique instrumentale. L'usage n'implique-t-il pas une causalité simplement déterministe qui se répète indéfiniment ? Une adaptation parfaite de notre perception à nos besoins laisserait-elle une place à l'événement, à l'individuation, à l'occurrence la plus minime soit-elle du « il y a » ? Or « tout se passe comme si, dans cet ensemble d'images que j'appelle l'univers, rien ne se pouvait produire de réellement nouveau que par l'intermédiaire de certaines images particulières, dont le type m'est fourni par mon corps. » (MM, p. 12) Comment comprendre ce mystère de la nouveauté du corps et du passage entre mon corps, le modèle du corps et d'autres images encore ? Pourquoi dans l'univers qui est constitué d'images, certaines images produisent du nouveau et d'autres non ? Ne s'agit-il pas d'un processus proche de celui des œuvres d'art ? Les œuvres interactives ne font-elles pas justement émerger le nouveau en interpellant les corps des spect-acteurs[11] ?

11. Si le corps est la condition du nouveau, il y aurait lieu de s'interroger sur les nouvelles conditions corporelles dans le contexte des biotechnologies. « Mais le système nerveux peut-il se concevoir vivant sans l'organisme qui le nourrit, sans l'atmosphère où l'organisme respire, sans la terre que cette atmosphère baigne, sans le soleil autour duquel la terre gravite ? » (MM, p. 19). L'interdépendance des deux systèmes met en cause tout récit d'émancipation, toute volonté de se dégager, de s'échapper, comme l'exprimait si justement Jean-François Lyotard, « Si l'on peut penser sans corps », dans *L'inhumain, causeries sur le temps*, Paris, Éditions Galilée, 1988) ou quand Samuel Beckett, par la bouche de Krapp, dit : « Passé minuit. Jamais entendu pareil silence. La terre pourrait être inhabitée. » (Samuel Beckett, *La dernière bande* suivi de *Cendres*, trad. par l'auteur, Paris, Éditions de Minuit, 1959, p. 24) Cette possibilité de l'inhabitation hante aujourd'hui les discours techno-scientifiques.

Le tournant fondamental du raisonnement bergsonien qui prend à revers une grande part de la tradition occidentale réside dans le fait que « le cerveau serait un instrument d'action, et non de représentation » (MM, p. 78). Qu'est-ce à dire ? La représentation est toujours en vue de l'action, il n'y a pas de représentation en dehors de cette possibilité, et c'est l'action qui va permettre l'émergence du nouveau ou plus exactement l'action possible. Ainsi, l'action n'a pas à se réaliser, elle n'est pas une virtualité soumise à l'autorité d'une actualisation, elle persiste comme possibilité. Mon corps a cette très étrange propriété :

> Dans l'ensemble du monde matériel, une image qui agit comme les autres images, recevant et rendant du mouvement, avec cette seule différence, *peut-être*, que mon corps *paraît* choisir, *dans une certaine mesure*, la manière de rendre ce qu'il reçoit. (MM, p. 14, nous soulignons)

Remarquons les précautions prises ici par le philosophe qui semble laisser en suspens cette brisure de la causalité. De quelle façon le corps aurait-il la faculté de choisir sa perception ? Et sur quel critère serait fondé ce tri ?

La causalité esthétique est fondée sur l'action ; entre la perception et la motricité il y a différents éléments dont le cerveau qui « ne doit donc pas être autre chose, à notre avis, qu'une espèce de bureau téléphonique central : son rôle est de donner la communication, ou de la faire attendre. » (MM, p. 26) Ce n'est pas un hasard si la métaphore utilisée est technique et n'est pas sans rappeler la logique contemporaine des réseaux dont l'émergence date du XIX^e^ siècle[12]. Nous parlons d'instrumentalité et d'usage et Bergson montre combien la possibilité de la communication est liée à l'attente. Cette tension différentielle est l'élément qui permet l'émergence du nouveau et la distinction entre l'usage et la fonction dans le fil causal qui relie le corps au monde. Pas de communication sans différance, au sens de différer[13], pas de navigation sur Internet sans écran de préchargement, pas de manipulation interactive sans arrêt, sans irrégularité dans l'image et le son, pas de fluidité sans ondulation ou frange des dispositifs technologiques, pas d'usage sans incident. Une esthétique bergsonienne des nouveaux médias devrait être particulièrement attentive à ces zones interstitielles[14]. C'est cet intervalle qui permet de comprendre la causalité interactive de part en part :

12. Friedrich A. Kittler, *Discourse Networks 1800/1900*, trad. Michael Metteer, Stanford, Stanford University Press, 1990 [1985].

13. Jacques Derrida, *L'écriture et la différence*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points », 1979 [1967].

14. Dans l'introduction de *Sous terre* (2000), les animations de préchargement donnent des informations plus importantes que les informations effectivement chargées. Il

> Nous disions que le corps, interposé entre les objets qui agissent sur lui et ceux qu'il influence, n'est qu'un conducteur, chargé de recueillir les mouvements et de les transmettre, quand il ne les arrête pas, à certains mécanismes moteurs, déterminés si l'action est réflexe, choisis si l'action est volontaire. (MM, p. 81)

Transmettre c'est pouvoir arrêter, dans l'exacte mesure où on doit transmettre du possible, ou mieux :

> c'est dire que le système nerveux n'a rien d'un appareil qui servirait à fabriquer ou même à préparer des représentations. Il a pour fonction de recevoir des excitations, de monter des appareils moteurs, et de présenter le plus grand nombre possible de ces appareils à une excitation donnée. (MM, p. 27)

L'héritage bergsonien nous est parvenu, réactivé, à travers Gilles Deleuze par un phénomène de réappropriation active qui place au premier plan la relation problématique entre l'image et l'intervalle.

> Son plan d'immanence avec des images variables qui agissent et réagissent sur toutes leurs faces et dans toutes leurs parties, et puis certaines images privilégiées qui se définissent uniquement par intervalle entre l'action subie et l'action exécutée. Cet intervalle, cet écart, c'est l'équivalent des petits lacs de non-être. À la lettre c'est du rien. Il se trouve que ce rien, il va faire quelque chose[15].

L'interruption est la condition esthétique de l'irruption, de l'advenue, du « il y a » et cette pratique du détournement, du mauvais branchement, du clignotement, du larsen, de l'instabilité au cœur de la répétition est commune à beaucoup d'œuvres technologiques majeures. Dans *Information* (1974) de Bill Viola, la sortie vidéo est branchée sur l'entrée vidéo et ce branchement contre nature, une machine branchée sur elle-même comme humour cybernétique si proche des machines de Marcel Duchamp[16], va effectivement produire une image, au sens bergsonien, une image qui a un intervalle entre l'information reçue et l'information rendue, intervalle qui est intervalle de lui-même puisque c'est le même signal en entrée et en sortie. C'est le même signal, c'est-à-dire

y a une inversion de l'horizon d'attente entre l'usage et la fonction. On devient attentif à l'attente elle-même qui devient alors fugace. Voir Grégory Chatonsky, *Sous terre*, 2000, <http ://www.sous-terre.net>.

15. Gilles Deleuze, retranscription du cours *Image-mouvement — Image-temps*, donné à l'Université de Vincennes-Saint-Denis, le 2 novembre 1983, <http ://www.webdeleuze.com/php/sommaire.html>.

16. Marcel Duchamp, *Duchamp du signe : écrits*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 1994 [1976].

que c'est une différence, cela creuse un intervalle qui produit à son tour du perceptible. Les œuvres numériques mettent souvent en cause des effets de déplacement et de traduction[17] puisque tout est codé sous une forme binaire (0 et 1) selon une *mathesis universalis* inutilisable.

> Le cerveau c'est uniquement un intervalle entre l'action subie et la réaction exécutée. Ce n'est pas difficile. C'est de la matière le cerveau, c'est de la matière-intervalle. […] Ça veut dire quoi ? Ça veut dire que quand on a un cerveau, au lieu de recevoir une excitation qui va s'enchaîner avec la réaction, il y a un intervalle, il y a une coupure. Cette coupure comment elle se fait ? Parce que le cerveau comme matière, comme matière extrêmement complexe, va assurer une espèce de dispersion de l'excitation reçue, le cerveau va être un analyseur. Il va, avec une excitation, il va la traduire en micro-excitation et dès lors j'ai le temps. Je gagne du temps. Donc ça peut se justifier matériellement, mais vous en avez assez dit quand vous dites que le cerveau c'est un intervalle. Le cerveau c'est rien d'autre que l'intervalle entre les actions que vous subissez et les réactions que vous allez exécuter. En d'autres termes, cet intervalle, et l'immobilisation des parties réceptives vous permet quoi ? Gagner du temps. Mais pourquoi faire ? Pour organiser une réaction qui, par nature, sera imprévisible. Vous avez gagné du temps, vous pouvez dès lors réagir d'une manière qu'on appellera intelligente, mais c'est pas ça qui compte. Qu'est-ce que c'est une réaction intelligente ? Une réaction intelligente c'est une réaction qui a pris le temps, où vous n'étiez pas forcé d'enchaîner la réaction à l'action subie. […] [C]e n'est plus un je fais, ou plutôt x, centre d'indétermination, ce n'est plus un x fait, c'est « je sens », x sent. Il sent quoi ? Il sent quelque chose en lui. Il se saisit du dedans. Qu'est-ce qu'il se saisit du dedans ? Il se saisit du dedans comme pénétré par telle excitation qui dès lors, lorsqu'elle a pénétré dans le centre d'indétermination, dans l'image privilégiée, s'appellera une affection. […] Centre d'indétermination, je peux dire : je perçois le monde, je peux dire : j'agis sur le monde, je peux dire : j'éprouve et je sens. Image-perception, image-action et image-affection[18].

Le temps réel technologique est un fantasme au même titre que l'immédiateté intuitive de la représentation métaphysique. Les œuvres interactives ne

17. Grégory Chatonsky, *La révolution a eu lieu à New York*, 2003, <http://www.incident.net/works/revolution_new_york/>. Un texte est généré et certains mots sont automatiquement traduits en images trouvées sur le réseau grâce au moteur de recherche *Google*. Cette traduction absurde entre l'image et le texte met en place un double niveau narratif.

18. Gilles Deleuze, retranscription du cours *Image-mouvement — Image-temps*, 2 novembre 1983.

Fig. 3. Bill Viola, *He Weeps for You*, 1976.

modélisent pas seulement l'action possible, mais plus encore l'intervalle qui permet d'intervenir sur le paradoxe du sens intime énoncé par Deleuze où ce « je sens » est perçu comme exercé sur soi non par soi[19]. On peut nommer cet intervalle temps de latence, incident, *bug*, accident, etc. Et c'est à cet endroit même que l'interface entre l'analogique et le numérique n'est plus une traduction exacte entre deux mondes clos, mais déraille et par une telle déviance produit un percept. Dans *He Weeps for You* réalisé en 1976 par Bill Viola, une goutte d'eau émerge lentement d'une valve en laiton (fig. 3). Une caméra projette sur un grand écran cette goutte. La goutte gonfle et finalement tombe sur un tambour amplifié, ce qui provoque un bruit fort. Le spectateur en regardant la goutte se voit inversé dedans selon le principe de la *camera obscura*. L'étirement du temps vidéographique est fonction de la temporalité de la goutte d'eau qui reproduit le dispositif de captation visuelle — ou peut-être est-ce l'inverse ? — dans une boucle infinie, tension jamais résolue, entre la goutte et la caméra, entre ce que je vois, ce qui est rendu visible et ce qui voit, ou encore entre le monde, le corps et l'intervalle.

LE CENTRE D'INDÉTERMINATION

L'intervalle est une image orientée en vue d'une action instrumentale possible. La suspension du possible est liée à la disjonction entre l'usage et la fonction. Il concerne, dans les dispositifs interactifs, non les dispositifs eux-mêmes, mais les spect-acteurs, les œuvres ne servant alors qu'à préserver et à intensifier cette

19. Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, Presses universitaires de France, 1968, p. 116.

possibilité. Bergson utilise la notion très féconde de centre d'indétermination, qui n'est pas sans évoquer la physique quantique[20], pour expliquer ce décalage esthétique :

> [S]i les êtres vivants constituent dans l'univers des « centres d'indétermination », et si le degré de cette indétermination se mesure au nombre et à l'élévation de leurs fonctions, on conçoit que leur seule présence puisse équivaloir à la suppression de toutes les parties des objets auxquelles leurs fonctions ne sont pas intéressées. (MM, p. 33)

On pourrait dire que les œuvres numériques sont des fonctionnements possibles, au sens où l'artiste ne sait pas quel sera leur fonctionnement réalisé interactivement par les spect-acteurs. Elles sont des modèles programmés définissant un spectre procédural de variablité, non les états ponctuels de cette variation. La technique industrielle pour sa part constitue une action virtuelle, son mode d'emploi résume son usage. La machine-outil fonctionne d'une manière déterminée en instituant un monde avec l'utilisateur. Elles sont interface, elles éliminent tout le reste et par cette suppression elles permettent paradoxalement une indétermination plus grande, c'est-à-dire une perception plus vaste. « Plus grande est la puissance d'agir du corps (symbolisée par une complication supérieure du système nerveux), plus vaste est le champ que la perception embrasse. » (MM, p. 57) La faculté d'agir de l'interacteur n'est pas réductible à une volonté de contrôle ou de maîtrise, mais consiste en la possibilité d'entrouvrir l'indétermination, le possible devant alors être conçu comme une variabilité dont on ne peut anticiper le résultat. Comme nous l'avons montré dans de précédents travaux[21], cette variabilité programmatique affecte les notions classiques d'œuvre, d'artiste, de spectateur, de monstration, et les relations entre eux. Que devient l'œuvre quand la forme du résultat n'est pas anticipable par le soi-disant auteur ? Que montre-t-on au juste quand il y a un fonctionnement de l'œuvre, c'est-à-dire une ou des opérations ?

Or, et c'est là la cheville de notre raisonnement, cette indétermination humaine ne va pas sans une indétermination technologique dont les sources

20. Voir Werner Heisenberg, *La nature dans la physique contemporaine*, trad. Ugné Karvelis et André E. Leroy, Paris, Éditions Gallimard, coll. « Folio essais », 2000 [1955] ; Alexandre Kojève, *L'idée de déterminisme dans la physique classique et dans la physique moderne*, Paris, Librairie générale française, coll. « Le livre de poche », 1990 [1932].

21. Voir Grégory Chatonsky, « Les interactivités du réseau », *Journal du centre national de la photographie*, n° 8, juin 2000, p. 14-15.

historiques se trouvent dans la physiologie du XIXe siècle qui a inventé un certain corps et un certain système esthétique comme l'a très justement démontré Jonathan Crary[22]. Les méthodes physiologiques ne consistent pas seulement à comprendre le corps, mais en le rendant observable, c'est-à-dire en le soumettant aux principes de la science expérimentale[23], à le réinventer.

> Des causes différentes, agissant sur le même nerf, excitent la même sensation, et la même cause, agissant sur des nerfs différents, provoque des sensations différentes. […] L'excitant unique capable de produire des sensations différentes, les excitants multiples capables d'engendrer une même sensation, sont ou le courant électrique ou une cause mécanique capable de déterminer dans l'organe une modification de l'équilibre électrique. (MM, p. 50-51)

Ce que nous dit ici Bergson est remarquable : d'une part il y a production des mêmes effets par des causes différentes et d'autre part il y a production par une même cause d'effets différents. Cette double causalité esthético-technique, produite par du mécanique ou de l'électrique, est au fondement théorique et pratique de tous les systèmes immersifs actuels, courant de la réalité virtuelle aux ordinateurs personnels en passant par les consoles de jeux. Ailleurs, nous avons nommé cette esthétique la s(t)imulation[24], qui permet d'entrelacer le corps en tant qu'il est stimulé par un dispositif technique. On applique par exemple un système de forces retour sur un doigt, et le corps en tant qu'il est simulé c'est-à-dire qu'il est quantifié pour en permettre la captation et projeté dans un monde, par exemple un jeu vidéo grâce à un *joystick* qui analyse les mouvements de la main. C'est en cet endroit précis de l'invention du corps moderne que s'imagine une nouvelle relation entre l'analyse scientifique et la production technique, production fondée sur la rationalité scientifique et analyse qui devient productive, c'est-à-dire performative. C'est aussi cette invention, dont nous percevons encore aujourd'hui quotidiennement les symptômes, qui permet de relier structurellement, et non métaphoriquement, l'indétermination de l'individu à l'interdétermination d'un dispositif technologique. Nous proposons, en reprenant et en détournant le concept bergsonien, de nommer ce

22. Jonathan Crary, *Techniques of the Observer : On Vision and Modernity in the 19th Century*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 1990.

23. Claude Bernard, *Introduction à l'étude de la médecine expérimentale*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 1993 [1865].

24. Grégory Chatonsky, *Habiter l'inhabitable technologique*, 1996, <http://incident.net/users/gregory/pdf/HABITER.pdf>.

parallélisme esthétique entre les dispositifs technologiques et humains l'interdétermination comme entre-deux et intervalle.

Une esthétique numérique serait alors à même de proposer des concepts opératoires. L'interactivité est instrumentale et sensori-motrice, et on pourrait penser à la suite de Bergson, et d'une certaine manière de Kant, qu'elle est une faculté de schématiser, puisque d'une part : « reconnaître un objet usuel consiste surtout à savoir s'en servir […]. Il n'y a pas de perception qui ne se prolonge en mouvement. » (MM, p. 101) D'autre part, « compléter la perception visuelle par une tendance motrice à en dessiner le schème. » (MM, p. 107) La schématisation serait une esthétique de la *jouabilité*. Ainsi, un jeu vidéo propose des images qui induisent chez le joueur un mouvement (de la main, du regard, du corps), mouvement qui dessine le schème de l'image, presque un monde (fig. 4). Dans *Revenances* (2000), réalisé avec Reynald Drouhin[25], l'internaute ne peut toucher, c'est-à-dire déclencher, les séquences qu'en parcourant des distances qui habituellement font défaut dans les dispositifs en réseau. Ces distances sont des intervalles, une instrumentalité sans fonctionnalité c'est-à-dire sans *clic* de souris. D'autre part, on remarque que la boucle est utilisée très fréquemment dans les arts sonores et visuels[26]. Le *sample*, est-ce une simple répétition de l'identique ou bien cette répétition offre-t-elle de l'indétermination, c'est-à-dire de la différenciation ? « La répétition a pour véritable effet de décomposer d'abord, de recomposer ensuite, et de parler ainsi à l'intelligence du corps[27]. » (MM, p. 122 ; fig. 5)

On pourrait dire que le numérique, par sa puissance de traitement, de simplification et de modélisation, et que l'interactivité, par son instrumentalité sensori-motrice, rejouent la réflexivité esthétique, c'est-à-dire la sensation de la sensation, sur la scène technologique, et la place dans un après-coup. Il y a là quelque chose de la temporalité complexe et ambivalente du symptôme. Lorsque que nous accordons notre attention à une œuvre interactive, il y a un

25. Grégory Chatonsky, Reynald Drouhin, *Revenances*, 2000, <http://www.revenances.net.>

26. Grégory Chatonsky, *Ce que peut un corps*, 2002, <http://www.incident.net/works/possibles_bodies/> et Grégory Chatonsky, *Movies Without Time*, 2002-2003, <http://www.incident.net/works/movies_without_time/>.

27. Il faudrait sans doute distinguer une bonne et une mauvaise répétition, comme une bonne et une mauvaise décomposition du mouvement, cette dernière trouvant son modèle dans la captation chronophotographique contemporaine de Bergson.

Fig. 4. *Remedy*, Max Payne 2, 2003.

Fig. 5. Grégory Chatonsky, *Marathon 55 : a Movie without Time*, 2003.

redoublement infime de notre perception, une intelligence esthétique où, s'il y a bien des causes et des effets, ceux-ci ne cessent d'échanger leur rôle. Tantôt, l'œuvre produit la perception et tantôt la perception vient modifier l'œuvre, le *tempo* de cet échange est le corps lui-même. Et c'est justement au sujet de la réflexion que, lisant Bergson, nous entendons de façon encore anachronique la description d'une installation interactive :

> Toute la difficulté du problème qui nous occupe vient de ce qu'on se représente la perception comme une vue photographique des choses […] Mais comment ne pas voir que la photographie, si photographie il y a, est déjà prise, déjà tirée, dans l'intérieur même des choses et pour tous les points de l'espace ? […] Nos « zones d'indétermination » joueraient en quelque sorte le rôle d'écran. Elles n'ajoutent rien à ce qui est ; elles font seulement que l'action réelle passe et que l'action virtuelle demeure. (MM, p. 35-36)

et

> Image pour image, nous aimerions mieux comparer le travail élémentaire de l'attention à celui du télégraphiste qui, en recevant une dépêche importante, la réexpédie mot pour mot au lieu d'origine pour en contrôler l'exactitude. (MM, p. 111) […] Mais toute perception attentive suppose véritablement, au sens étymologique du mot, une *réflexion*, c'est-à-dire une projection extérieure d'une image activement créée, identique ou semblable à l'objet, et qui vient se mouler sur ses contours. (MM, p. 112) […] Ainsi, nous créons et reconstruisons sans cesse. (MM, p. 113)

L'INDÉTERMINATIF TECHNOLOGIQUE

Une esthétique des médias numériques dans une perspective bergsonienne devrait être à même de problématiser à partir de la question du corps, ce curieux parallélisme entre l'indétermination humaine et l'indéterminatif technologique que nous avons nommé interdétermination, de voir comment les ordinateurs fondés sur des présupposés langagiers réductionnistes et théoriquement critiquables comme la cybernétique ou une certaine philosophie analytique, rejouent finalement, quand leur usage s'inscrit dans des finalités qui préservent l'inattendu et la surprise, la complexité de l'esthétique humaine et la venue du « il y a ».

Toutefois, il faut prendre garde et s'entendre sur ce qui se rejoue et sur la manière dont cela se rejoue. Car il serait bien naïf de penser que le parallélisme entre ces deux indéterminations est identitaire, d'anthropomorphiser la technique ou de techniciser l'être humain. C'est l'illusion cybernétique, ambivalence à laquelle les discours sur les technologies du numérique de Pierre

Lévy, Philippe Quéau, Paul Virilio et d'autres nous avaient habitués il y a quelques années[28]. Le parallélisme sauvegarde non seulement la différence, mais l'intensifie encore jusqu'à son point de partage sensible. Les lignes parallèles ne se rejoignent jamais, et elles sont parallèles du fait même de cette distance, de cet intouchable qu'on nommera interdétermination (inter comme distance et écart), une manière de dire la complexité de ce qui se joue avec une interface. L'interface entre la passibilité humaine et la machine dont la fonction est de ne pas faire obstruction à cette passibilité. Il ne s'agit aucunement pour cette dernière de provoquer une perception à la manière pavlovienne, mais de ne pas la rendre impossible, ni plus ni moins, de laisser, comme le voulait Bergson, ouvert l'influx du monde qui de proche en proche se répand et qui continue de circuler.

Ce parallélisme négatif (« ne pas ») que nous abordons ici brièvement, et qui mériterait de plus longs développements, est rendu possible parce que dans ces deux indéterminations, communiquer est indissociable de l'attente, la diffusion est aussi une rétention[29]. Ainsi, la causalité programmatique n'est en rien contradictoire avec l'inanticipable de l'occurrence esthétique. Un artiste peut bien programmer un ordinateur, il pourra décrire par cet étrange *logos* des événements à venir mais il ne pourra pas prévoir toutes les formes de son œuvre, dont il est alors dépossédé, qui appelle une forme du lâcher-prise. Il pourra simplement imaginer un spectre de variabilité, bref une action possible qui survivra dans l'usage d'un spect-acteur à chaque fois singulier.

Toutefois, la pensée bergsonienne a des limites quant à son application aux arts numériques. La mémoire, concept cher au philosophe français, n'est pensée que du point de vue organique. Or nous savons, grâce à Leroi-Gourhan[30] et à d'autres, qu'il est difficile si ce n'est périlleux de considérer la mémoire indépendamment de ses surfaces d'inscription matérielle qui ne sont pas simplement des supports neutres *a posteriori*, mais qui modifient profondément ce qui s'y inscrit. Il y aurait un impensé de l'externalisation de la mémoire chez

28. Voir Grégory Chatonsky, *L'enthousiasme conjuratoire, Un affect dans les discours du virtuel*, 1995, <http ://www.incident.net/users/gregory/pdf/CONJURATION.pdf>.

29. Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2001. Un ordinateur est un support de lecture (diffusion) autant que de mémoire (rétention).

30. André Leroi-Gourhan, *Évolution et techniques II. Milieu et techniques*, Paris, Albin Michel, 2000 [1945].

Bergson, condition de sa transmission tout autant que de sa rétention, *hupokeimenon* de l'idéalité et du temps. En termes phénoménologiques, Bergson oublie les souvenirs tertiaires[31] alors même qu'il s'y inscrit de fait en écrivant. Il s'agit dès lors d'utiliser cette pensée, de la transformer, de la mettre en mouvement pour déployer ce tissu entre l'être humain et le numérique, entre sa mémoire et toutes ces mémoires accumulées sur le réseau ou ailleurs, entre ces deux défaillances et de nous déplacer ainsi dans la « nécessité où nous sommes de vivre, c'est-à-dire, en réalité, d'agir. » (MM, p. 221)

31. Bernard Stiegler, *La technique et le temps. 2, La désorientation*, Paris, Éditions Galilée, coll. « La philosophie en effet », 1996, p. 54-55.